

Medienwissenschaftliche Einordnung:

Drei Metaerzählungen

Die rekonstruierten Diskurse zeigen auf, wie Augmented und Virtual Reality in den Fächern Geographie, Geschichte und Sport auf je spezifische Weise imaginiert, mit bestimmten Vorstellungen und Erwartungen verknüpft und auf unterschiedliche Weise in ihrer fachdidaktischen (Mehr-)Wertigkeit verhandelt werden. Während den Marketingdiskursen ein weitgehend einheitlicher Kanon zugrunde liegt, zeigen sich innerhalb der Fachdidaktiken hegemoniale, aber auch antagonistische und miteinander konkurrierende Normhorizonte und Argumentationsmuster. Zudem wurden unterschiedliche Diskursdynamiken zwischen Fachdidaktik und Marketing offengelegt. Indem die positiven und negativen Merkmalszuschreibungen gegenüber AR und VR in fachdidaktische Medienverständnisse und Selbstpositionierungen eingebettet wurden, konnte jenseits pauschaler Kritik an einem instrumentellen, funktionalistischen Medienverständnis – wie sie sich von medienwissenschaftlicher Seite aus allzu schnell äußern lässt – eine differenziertere Betrachtung der Positionierung gegenüber Medien unter Berücksichtigung der je spezifischen Fächerkulturen erfolgen. Auch hat sich gezeigt, dass in der Verhandlung von AR und VR als neue Medientechnologien etablierte Medien- und Fachverständnisse sowohl fortgeführt als auch neue Impulse gesetzt wurden. So wird in den Fächern Geographie und Geschichte der leibsinlichen, emotional-affektiven Dimension des Lernens als einer zuvor weniger berücksichtigten Komponente nun ein höherer Stellenwert beigemessen. In der Sportdidaktik hingegen wird ein eher werkzeughaftes Körperverständnis (re-)stabilisiert. Eine tabellarische Übersicht der phänomenstrukturellen Befunde im Anhang der Arbeit kann dabei als Grundlage für weiterführende Forschung dienen.

Erste medienwissenschaftliche Kontextualisierungen der thematischen Verdichtungen und der darin erkennbaren Macht- und Wissensordnungen wurden bereits vorgenommen. Darauf aufbauend lassen sich aus den typisierten Aussageformationen der fachdidaktischen Diskurse und Marketingdiskurse drei übergeordnete, über den Bildungsbereich hinausweisende Großnarrationen rekonstruieren. Dabei handelt es sich um

- (1) eine Unmittelbarkeitserzählung,
- (2) eine lineare Steigerungslogik sowie
- (3) einen Allverfügbarkeitsanspruch.

Diese Metaerzählungen sind nicht ausschließlich auf Medien der AR und VR beschränkt, sondern obliegen als übergeordnete Diskurse einer Regelmäßigkeit und im Sinne Winklers (1997) überdauernden Wunschkonstellationen, die sich auch bei anderen Medien(-Entwicklungen) wirksam zeigen. Die Verhandlung von AR und VR in Bildungskontexten gestaltet sich somit zwar je nach Fach auf spezifische Weise aus. Jedoch folgt sie keiner Beliebigkeit, sondern ist in medienkulturelle und medientechnische Kontexte eingebunden. Ebendieser Situierung bzw. den Möglichkeitsbedingungen für das Auftreten der Aussageformationen in den fachspezifischen Diskursen wird unter Hinzuziehung der medialen Materialitäten von AR und VR – darunter technische Operationsweisen, Infrastrukturen und in das Medienarrangement eingebundene Körper – sowie unter Berücksichtigung von Forschung aus u.a. der Medienwissenschaft, den Postcolonial Studies und den Critical Studies of EdTech nachgegangen. Darüber hinaus wird untersucht, welche Machtkonstellationen und Wissensordnungen aus den Bedingungsbeziehungen zwischen diskursiver Praxis und Medientechnik hervorgehen. Die bereits in den Kapiteln 3–5 thematisierten Strukturen werden demnach weiter präzisiert und in ihrer Bedeutung für Bildungskontexte problematisiert.